

Harmonisasi Lokalitas Dalam Perancangan Interior Café Dan Co-Working Space Di Club House Pendopo Payon.

Fatwatul Hanifah

Program Studi S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
fatwatulhanifah@gmail.com

Abstrak

Club House Pendopo Payon merupakan salah satu proyek yang dikelola oleh PT.Mikroland Payon Amarta. *Club House* ini berada di kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta Semarang yang menawarkan pengalaman tinggal di *resort* bernuansa Bali. Keberadaan *Club House* ini berfungsi sebagai pusat kegiatan yang memiliki berbagai macam fasilitas, diantaranya *Café* dan *Co-Working Space* yang menjadi objek perancangan penulis. Konsep yang dihadirkan pada interior *Club House* adalah modern tropis. Konsep ini dipadupadankan dengan unsur lokalitas di Semarang. Perancangan ini memiliki tujuan untuk merancang interior *Café* dan *Co-Working Space* yang menghadirkan nuansa harmonisasi antara unsur lokalitas dengan gaya modern tropis. Metode yang digunakan adalah studi tipologi objek perancangan yang serupa, studi literatur melalui internet (jurnal laporan penelitian, *youtube*), dan melakukan wawancara dengan narasumber (masyarakat di Semarang). Dengan begitu, hasil yang diharapkan adalah terciptanya desain interior *Café* dan *Co-Working Space* yang mencerminkan unsur lokalitas di Semarang, sehingga dapat membangun citra budaya Semarang serta menghadirkan nuansa alam yang sejuk, nyaman, santai, serta sirkulasi yang tepat di *Café* dan *Co-working Space* yang memiliki fungsi dan kebutuhan yang berbeda.

Kata kunci: *Cafe, Co-working Space, Lokalitas, Semarang*

Abstract

Club House Pendopo Payon is one of the project which is managed by PT.Mikroland Payon Amarta. *Club House* is located in residential area Beranda Bali Payon Amarta Semarang which offers experiences of living in Balinese-style resort. The existence of this *Club House* is served as activities center which have various facilities such as *Cafe* and *Co-Working Space* as an author's design object. The concept of *Club House* interior is tropical modern. The concept is mixed and matched with locality element in Semarang. The design aimed to design the interior of *Cafe* and *Co-Working Space* are presented shade of harmonization between element of locality with modern tropical design. The method of this research used study of typology of similar design object, study of literature by internet (journal research report, *youtube*), and by interviewing with interviewee (Semarang in Society). Therefore, the expected result of this research is the creation of interior design of *Cafe* and *Co-Working Space* which reflect locality element in Semarang, so it can build a cultural image of Semarang and can present the shade of cool nature, comfortable, relax, and appropriate circulation in *Cafe* and *Co-Working Space* which has different functions and requirements.

Keywords: *Cafe, Co-working Space, Locality, Semarang*

Pendahuluan

Di era *modern* seperti saat ini, *Club House* adalah salah satu fasilitas umum yang disediakan dan digunakan sebagai pusat kegiatan oleh masyarakat. Oleh karena itu, *Club House* juga dikenal dengan sebutan *Gathering Center* yang diartikan sebagai pusat pertemuan kegiatan masyarakat. Terdapat

berbagai macam interaksi sosial antar pelaku aktivitas di dalamnya, hal ini dapat berfungsi sebagai alih-alih mengurangi tingkat heterogenitas pada masyarakat *modern*. Pada kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta Semarang yang bernuansa *resort* Bali, terdapat sembilan *cluster* hunian dan satu *cluster* komersial. *Cluster* komersial yang dimaksud adalah sebuah *Club House* yang dirancang sebagai fasilitas sosial untuk para penghuninya. Keberadaan *Club House* ini juga berperan sebagai *landmark* dari kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta Semarang. Terdapat berbagai macam fasilitas yang disediakan di *Club House* Pendopo Payon Semarang untuk memfasilitasi semua kalangan umur, di antaranya *Café*, *Meeting Room*, *Co-working Space*, *Office*, *Gym & Yoga*, *Laundry Center*, *Roof Garden*, *Wedding Private Ceremony*, *Infinity Pool*, dan *Children Playground*. Fasilitas yang dijadikan sebagai objek perancangan adalah *Café* dan *Co-working Space*. Pada masa ini, *Café* menjadi salah satu tempat hiburan yang digemari oleh masyarakat, sering digunakan sebagai tempat bersantai, berkumpul, bahkan untuk berbisnis. Selain itu, beberapa tahun belakangan ini *Co-working Space* juga menjadi tempat favorit bagi para pelajar, mahasiswa, *freelancer* sebagai tempat mereka bekerja dan berkreaitivitas.

Sebuah kebudayaan memiliki hubungan yang erat dengan masyarakat. Kebudayaan juga merupakan sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain di suatu daerah. Setiap daerah akan memiliki kebudayaan yang berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh pemikiran, kepercayaan dari masyarakat di daerah itu sendiri. Lalu, di era globalisasi ini kita sebagai warga negara Indonesia sudah semestinya menyadari pentingnya pemeliharaan nilai-nilai budaya sebagai pembentukan karakter dan kepribadian bangsa, terutama untuk memperkenalkan budaya kepada anak-anak muda. Selain itu, pemanfaatan potensi alam yang dimiliki oleh Indonesia sebagai negara yang beriklim tropis juga penting untuk dilestarikan.

Berdasarkan hal-hal diatas, penulis tertarik untuk membuat perancangan *Café* dan *Co-working Space* yang mengangkat konsep modern tropis lalu dipadupadankan dengan unsur lokalitas. Unsur lokalitas yang diangkat merupakan lokalitas dari kota Semarang yang berperan sebagai sarana pelestarian budaya. Dengan latar belakang yang ada, ditemukan rumusan masalah dalam perancangan *Café* dan *Co-working Space* di *Club House* Pendopo Payon yaitu : (1) Bagaimana merancang interior *Café* dan *Co-working Space* yang memiliki karakter unsur lokalitas dan mengoptimalkan potensi lingkungan eksisting ke dalam ruang ? (2) Bagaimana mengefektifkan fungsi *Café* dan *Co-working Space* sebagai sarana rekreatif dan edukatif yang dinamis untuk berinteraksi ?

Metode

Dalam penyusunan tugas akhir ini, pendekatan perancangan yang dilakukan penulis melalui beberapa aspek yaitu dengan melakukan studi tipologi objek, studi literatur mengenai konsep dan tema yang akan diangkat, serta melakukan wawancara dengan narasumber yang bersangkutan (masyarakat di Semarang). Adapun metode yang digunakan dalam proses desain, penulis menerapkan pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer (2014). Terdapat 3 metode dalam mendesain yang dilalui, antara lain :

(1) Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Melakukan wawancara dengan klien untuk mendapatkan data non fisik berupa pemikiran, keinginan, dan kebutuhan ruang. Lalu, melakukan pemahaman objek mulai dari nama serta sejarah dari perancangan objek tersebut untuk menemukan latar belakang permasalahan yang ada. Selain itu, penulis juga melakukan studi tipologi objek, studi literatur, dan observasi guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek yang dibutuhkan dalam perancangan tersebut.

(2) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Melakukan ideasi tentang konsep perancangan yang akan dilakukan dengan cara *brainstorming*. Mengumpulkan ide-ide yang dituangkan melalui metode konfigurasi *prototype*, *color scheme*, sehingga menghasilkan pemecahan masalah dalam bentuk skematik dan konsep. Melakukan

pemilihan alternatif desain yang paling sesuai dengan ide-ide yang sudah dituangkan sebelumnya dari beberapa alternatif *layout*, *zoning*, dan *moodboard*.

(3) Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Melakukan pengujian terhadap beberapa alternatif desain yang telah dibuat dengan penilaian berdasarkan kriteria. Pada alternatif penataan ruang kriteria yang digunakan meliputi sirkulasi, aksesibilitas, dan efektifitas. Sedangkan pada alternatif pengisi ruang kriteria yang digunakan adalah fungsi, *maintanance*, dan kesesuaian tema. Dengan demikian, akan dihasilkan desain yang tepat sesuai keinginan dan kebutuhan klien untuk nantinya dilanjutkan ke tahapan final. Pada tahapan final ini, hasil desain dipresentasikan melalui gambar kerja dan visualisasi gambar baik dalam bentuk 2D atau pun 3D.

Pembahasan

Pada dasarnya, gagasan awal dalam perancangan ini ditujukan pada Club House yang berada di kawasan hunian kota Semarang. *Club House* Pendopo Payon terletak di jalan RM Hadi Soebeno Sosrowardojo KM.6, Bukit Semarang Baru. *Club House* merupakan tempat yang disediakan untuk sebuah *club* atau digunakan sebagai pusat kegiatan club tersebut. *Club House* juga dapat disebut dengan *Gathering Center* yang diartikan sebagai pusat berkumpul. Pada perancangan ini, fasilitas *Club House* yang di desain adalah *Café* dan *Co-working Space*. *Café* sendiri merupakan tempat yang dirancang untuk memberikan kesan nyaman sebagai tempat bersantai yang menyediakan makanan atau minuman, serta diharapkan dapat menjadi wadah untuk mendukung terjadinya interaksi sosial antar pengunjung yang ada. Sedangkan, menurut kamus *Oxford*, *Co-working Space* dapat disebut sebagai lingkungan kerja yang berbeda dengan suasana kantor, umumnya digunakan oleh orang yang memiliki berbagai macam aktivitas mandiri ataupun kelompok dari perusahaan yang berbeda-beda. Secara khusus, *Co-working Space* menawarkan lingkungan kerja yang bisa saling berbagi peralatan, ide, dan pengetahuan sehingga mendukung terjadinya kolaborasi diantara penggunaanya. *Co-working Space* juga dikenal sebagai penyewaan ruang kerja bersifat *open space* yang digunakan dengan pengguna lainnya.

Penataan ruang *Café* seperti peletakkan meja dan kursi diatur secara bervariasi, supaya nantinya susunan tersebut dapat dirubah sewaktu-waktu dan disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung yang menginginkan tempat duduk secara berkelompok ataupun berpasangan. Sedangkan pada area *Co-working Space* dapat dibedakan dengan pembagian zona, seperti zona privat, semi privat, ataupun publik, sehingga fasilitas ruangan yang ada dapat menunjang aktivitas pengguna. Berhubungan dengan standarisasi *furniture*, menurut Soekresno (2000) dalam bukunya yang berjudul *Manajemen Food & Beverage Servis Hotel* terdapat dua jenis meja yang digunakan yaitu meja bundar dan meja empat sisi serta standar jarak *furniture* yang dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung serta karyawan di tempat. Sedangkan pada area *Co-working Space*, menurut Neufert (2002), terdapat pembagian pada tata ruang kantor modern yaitu (1) *Close Plan Office* ; Penataan tata ruang ini menggunakan dinding pembatas dengan ketinggian penuh yang memisahkan antar ruang dengan pintu. (2) *Open Plan Office* ; semua area pada penataan ruang *open plan office*, berada di tempat yang terbuka tanpa partisi yang tinggi. Dengan penataan tipe open plan, pemanfaatan ruang lebih efisien dan fleksibel, serta adanya kemudahan komunikasi dan interaksi antar kelompok. (3) *Modified Plan Office* ; tipe penataan ruang ini menggabungkan antara *close plan* dan *open plan* dengan posisi area kerja yang terbuka dengan sistem *furniture* dalam satu ruangan tertutup.

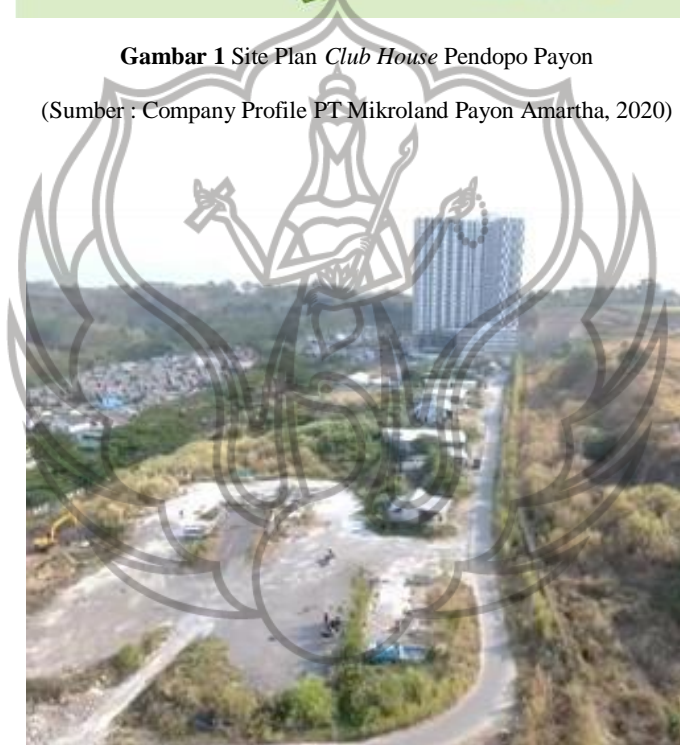
A. Deskripsi Objek Perancangan

Site perancangan ini berada di kota Semarang, tepatnya pada kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta yang terletak di Jalan RM Hadi Soebeno Sosrowardojo KM. 6, Bukit Semarang Baru. Dengan lokasi yang strategis membuat akses menjadi mudah ke berbagai tujuan aktivitas, seperti Bandara Internasional Ahmad Yani, akses tol keluar kota, serta pusat pemenuh kebutuhan sehari-hari seperti fasilitas kesehatan, pendidikan serta komersial.



Gambar 1 Site Plan *Club House* Pendopo Payon

(Sumber : Company Profile PT Mikroland Payon Amarta, 2020)



Gambar 2 Kondisi Lapangan *Club House* Pendopo Payon

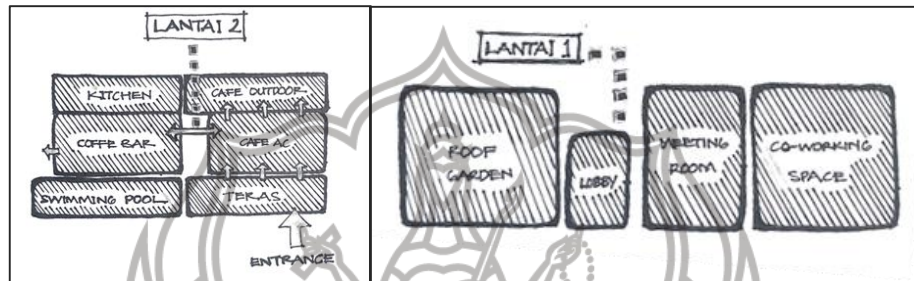
(Sumber : Channel Youtube Beranda Bali Payon Amarta, 2020)

Bangunan *Club House Pendopo Payon* berorientasi menghadap ke arah Utara. Memiliki 2 lahan parkir dengan kapasitas 27 mobil dan 25 motor yakni di bagian bawah digunakan untuk area parkir mobil dan motor sedangkan di bagian atas hanya digunakan sebagai area parkir mobil. *Club House Pendopo Payon* terbagi menjadi 3 lantai, disetiap lantai *Club House* menyediakan berbagai fasilitas yang dapat digunakan oleh pengunjung ataupun penghuni kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta. Pada lantai 1, fasilitas yang disediakan antara lain, *Café outdoor* yang berdampingan langsung dengan *Swimming pool*, selain *Café outdoor* disana juga disediakan *Café indoor*. Sedangkan untuk lantai 2 terdapat fasilitas *Co-working Space* dan *Meeting room* yang saling berdampingan satu sama lainnya. Pada bagian outdoor lantai 2 terdapat *Roof Garden* yang berorientasi langsung ke pemandangan kota Semarang.



Gambar 3 Tampak Atas *Club House* Pendopo Payon

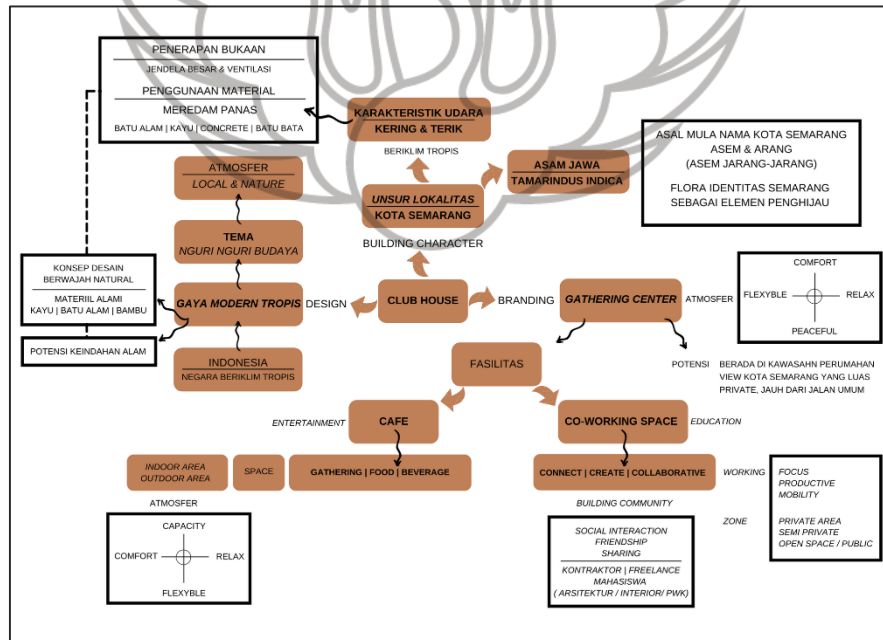
(Sumber : Visual Studio Pro, 2021)



Gambar 4 Diagram Organisasi Fasilitas Lantai 1 & 2

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

B. Ide dan Solusi Desain

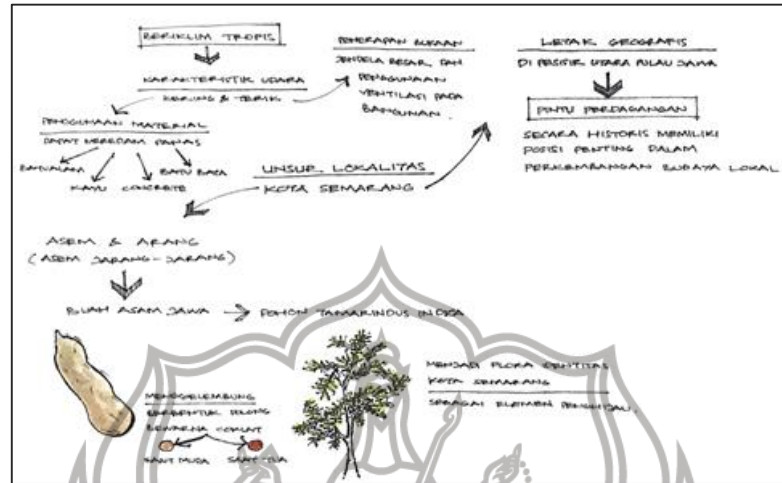


Gambar 5 Mind Map Ideasi

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

C. Gaya dan Tema Perancangan

Pada perancangan *Café* dan *Co-working Space* di *Club House* Pendopo Payon Semarang, gaya yang diterapkan adalah *Modern Tropis*. Penerapan gaya ini disebabkan *Modern tropis* dirasa mampu mempresentasikan objek perancangan dengan unsur lokalitasnya yang berada di sebuah negara tropis. Selain untuk menciptakan suasana yang *simple* dan *clean* bagi kenyamanan pengguna, konsep ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa objek mampu beradaptasi dengan lingkungan alam. Dengan memanfaatkan keadaan alam sekitar hal ini dirasa cukup mempresentasikan nilai dari tropis.

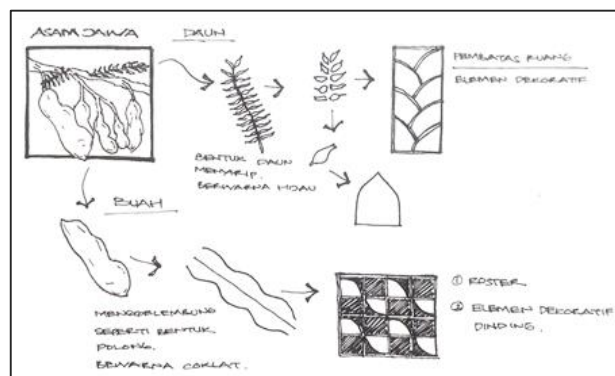


Gambar 6 Penjelasan Gaya dan Tema

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

Tema pada perancangan *Café* dan *Co-working Space* adalah Nguri-Nguri Budaya. Pemilihan tema ini bertujuan untuk mengangkat unsur lokalitas dan citra dari Kota Semarang yaitu asam jawa yang dihasilkan dari pohon yang memiliki nama latin *Tamarindus Indica*. Dari aspek letak geografis kota Semarang berada di pesisir utara pulau Jawa yang merupakan pintu perdagangan, sehingga secara historis kota Semarang memiliki posisi penting dalam perkembangan budaya lokal.

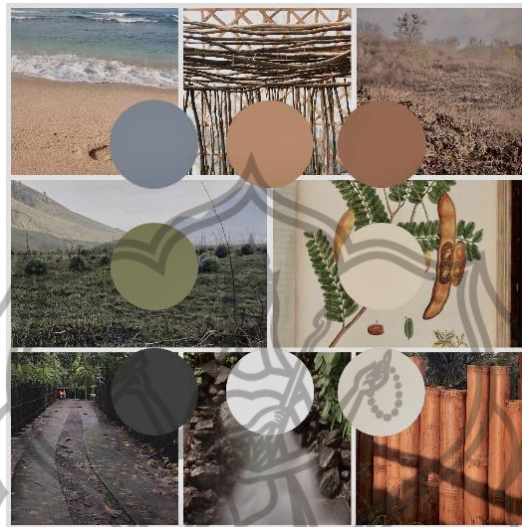
Komposisi bentuk yang digunakan merupakan hasil transformasi bentuk dari struktur daun dan buah asam jawa yang nantinya akan diterapkan pada elemen pembentuk ruang seperti dinding dan elemen dekoratif ruangan. Bentuk elemen dekoratif yang dirancang tersebut merupakan perpaduan antara garis lengkung dan lurus yang menghasilkan pola repetisi.



Gambar 7 Transformasi Bentuk Asam Jawa

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

Pengaplikasian warna pada perancangan *Café* dan *Co-working Space* menggunakan *Earth Tone Color*. *Earth tone* berasal dari berbagai macam warna yang diadopsi dari keindahan alam di bumi, seperti warna batu, hutan atau bukit, lautan, tanah. Sebagai contohnya, warna abu atau hitam terinspirasi dari warna batu yang ada di sungai ataupun pegunungan, warna hijau dari dedaunan, biru dari air laut, serta coklat dari tanah ataupun kayu. Pada umumnya *earth tone* berasal dari turunan warna-warna tersebut, namun terlihat lebih soft dan netral. Warna yang diterapkan ini memberikan kesan hangat, natural, nyaman, serta elegan. Berhubungan dengan *earth tone*, warna dari asam jawa juga memiliki *tone* yang seirama. Turunan dari *Earth tone* terbagi menjadi beberapa tingkatan yaitu *warm* dan *cool*. Untuk *warm earth tone* merupakan turunan warna dari kuning dan merah, sedangkan untuk *cool earth tone* adalah turunan dari warna hijau ataupun biru.



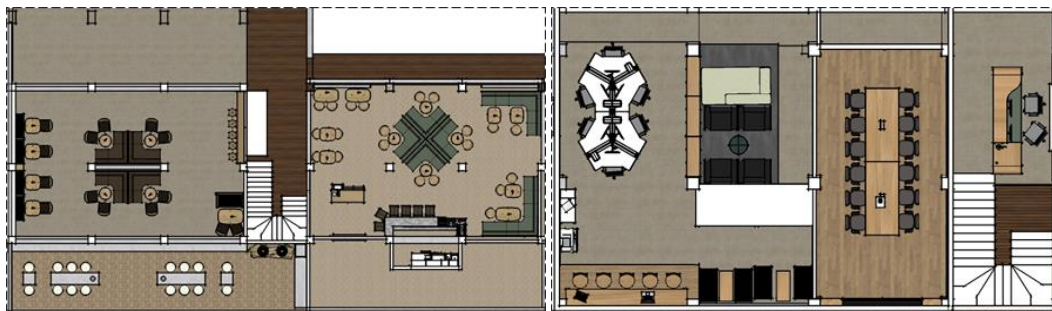
Gambar 8 Adopsi Warna *Earth Tone*

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

Penggunaan material pada perancangan ini mengacu pada material lokal seperti batu alam, kayu, batu bata, *concrete*. Material tersebut dipadupadankan dengan material lainnya seperti besi, kaca, *hpl*, serta *fabric*. Selain untuk membangun citra desain yang *simple*, dan clean, juga berperan untuk mengontrol penghawaan. Material tersebut diterapkan pada elemen pembentuk ruang seperti :

a. Lantai

Pada sebagian besar area *Café* dan *Co-working Space* menggunakan *square tile 60 x 60 industry concrete*, selain itu juga menggunakan lantai parket dan *terazzo*.

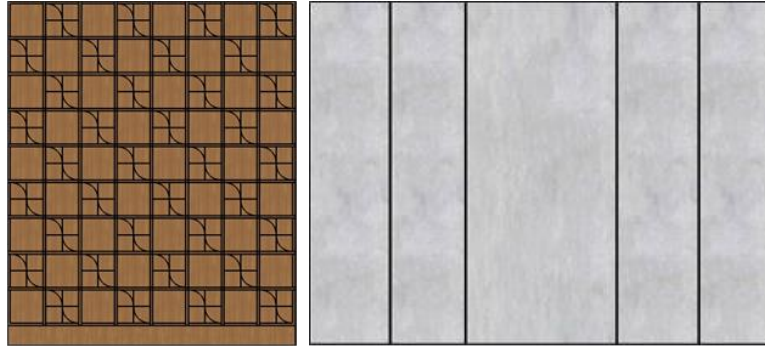


Gambar 9 Layout *Café* dan *Co-working Space*

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

b. Dinding

Perancangan dinding pada *Café* dan *Co-working Space* mengaplikasikan beberapa material seperti batu alam, kayu, kaca, dan *concrete*. Material-material tersebut dipercaya dapat meredam hawa panas pada bangunan.



Gambar 10 Rencana Dinding Terpilih

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

c. Plafon

Pada perancangan plafon, di desain dengan pemberian *leveling*. Material yang digunakan adalah *gypsum*, kayu, dan *concrete*.

d. Sistem Penghawaan dan Pencahayaan

Pada perancangan *Café* dan *Co-working* Pendopo Payon menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami tersebut diperoleh melalui jendela dan roster yang diterapkan pada desain ruangan. Untuk sistem pencahayaan juga memanfaatkan pencahayaan alami yang dimaksimalkan pada siang hari serta penggunaan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami mendominasi pada perancangan ini dikarenakan penerapan prinsip *open space* yang menggunakan banyaknya bukaan besar seperti dinding kaca hidup serta meminimalisir penggunaan partisi dinding yang tinggi. Partisi yang digunakan lebih bersifat masif sehingga dapat memudahkan cahaya masuk ke dalam ruang.



Gambar 11 Perspektif *Café Outdoor & Indoor*

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

Sedikit berbeda dengan *Café* pada umumnya, *Café* Pendopo Payon ini juga di desain untuk menghadirkan interior *Café* yang memberikan suasana kerja informal. Suasana itu dibangun melalui elemen pembentuk ruang serta elemen pengisi ruang. Beberapa *furniture* yang ada di *Café* di desain khusus untuk nantinya dapat mendukung pengguna melakukan *meeting* kecil saat bertemu dengan klien ataupun rekan kerjanya. Selain penggunaan *furniture* khusus, sistem pencahayaan yang diterapkan pada area *Café* juga di desain dengan pencahayaan yang lebih terang. Mengurangi penggunaan lampu dengan cahaya yang *warm* bertujuan untuk memudahkan kegiatan pengguna nantinya.



Gambar 12 Perspektif *Co-working Space*

(Sumber : Fatwatul Hanifah, 2021)

Simpulan

Café dan *Co-working Space* Pendopo Payon merupakan fasilitas dari sebuah Club House yang berada di salah satu kota besar yang terletak di pesisir pulau Jawa yaitu Semarang. Pada perancangan *Café* dan *Co-working Space* Pendopo Payon memasukkan unsur atau nilai lokalitas yang ada di kota Semarang sebagai konsep dasar perancangan. Dengan tema “Nguri-Nguri Budaya” pemilihan Asam Jawa ini bertujuan untuk membentuk karakter atau citra dari kota Semarang itu sendiri guna melestarikan budaya lokal. Desain yang dibuat tidak hanya menampilkan kesan tradisional tetapi juga suasana *simple* serta *clean* karena dipadukan dengan gaya *Modern Tropis*. Konsep ini bertujuan untuk membuat objek perancangan mampu beradaptasi dengan lingkungan alam sekitar karena gaya modern tropis dikenal sebagai konsep desain berwajah natural sebab menggunakan material-material alami seperti kayu, bambu, dan batu alam. Lalu, nilai dari tanaman Asam Jawa yang dikenal sebagai pohon peneduh berfungsi sebagai perlambang nuansa alam yang memberikan suasana tenang dan rileks.

Berhubungan dengan prinsip *Co-working Space* yaitu bekerja dan mendekatkan diri, penulis menghadirkan interior *Café* yang berbeda dengan *Café* lainnya. Desain ini berfokus pada fasilitas ruang yang juga dibutuhkan oleh pengguna *Co-working Space* untuk memberikan suasana kerja yang *informal*. Konsep *Connect Collaborative and Create* pada perancangan *Co-working Space* Pendopo Payon ini menawarkan kolaborasi antara Arsitek, Desain Interior, dan PWK (Perencanaan Wilayah dan Kota) yakni dalam konteks *urban design*. Nantinya diharapkan dapat terjadinya kolaborasi antara Arsitek dan Desain Interior dalam hal pemahaman estetika serta diimbangi dengan pemahaman pranata yang merupakan ranah dari departemen PWK.

Daftar Pustaka

- Baskara, V. S. (2016). Perancangan Interior Cafe Dan Co-Working Space Blendok Dengan Penerapan Batik Belanda Di Kota Lama Semarang.
- Clara Leonita, L. T. (2017). Perancangan Interior Coffee Shop dengan Fasilitas Belajar untuk Mahasiswa di Denpasar. *Intra Vol. 6*, 15-23.
- Damayantie, I. (2018). Perancangan Desain Interior Restoran Delaga Biru,Porsea, Kabupaten Tobasa – Sumatera Utara. *Abdimas*.
- Deby, A. (2015). Perancangan Interior Cafe dan Restoran Khas Surabaya di Jalan Embong Malang Surabaya. *Intra Vol.3* , 92-101.
- Elaine Yovita, G. H. (2018). Perancangan Cafe Dan Co – working Space Hills. *Aksen Vol.4*.
- Gusti Bagus Ananda, E. S. (2018). Konsep Tata Ruang Co-Working Space Bagi Perencanaan Fasilitas Kegiatan Mahasiswa Universitas Indonesia. *Seminar Nasional Cendekiawan ke 4*.
- Hermi Susantiningih, N. F. (2018). Memperkuat Lokalitas Kota Semarang di Era Globalisasi melalui Diplomasi Lokal. *Global & Strategis*.
- Kenny Ray Wijaya, S. H. (2019). Perancangan Interior Café Co-Working Space di Surabaya. *Intra Vol. 7*, 973-983.
- Kilmer, R. K. (2014). *Designing Interior*. Canada: John Wiley and Sons.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga.
- Nur Fahdilah, M. R. (2020). Perancangan Desain Interior Cafe Coffee Dengan Tema Rustic Modern Street Art. *FSD Vol.1*.
- Soekresno. (2000). *Manajemen Food and Beverage*. Jakarta: PT.
- Theodor Zerubabel Nawa Hoke dan Dr. Ir. Maria Immaculata Hidayatun, M. (2018). Co Working Space di Malang. *eDIMENSI ARSITEKTUR, Vol.VI*.